KONAMI®

SLES-00527

Suikoden and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,LTD.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4988602029529/C

PlayStation

PAL

Suikoden™

幻想水滸伝

KONAMI®

KONAMI®

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poichè si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

AVVISO
Suikoden™ è un gioco originale, sviluppato dalla KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. KONAMI CO., LTD. rche si riserva tutti i dritti di copyright e di marchio depositato, come pure altri diritti di proprietà industriale concernenti questo gioco.
© 1997 KONAMI. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da KONAMI. Sviluppato da KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO.

1 Player | Memory Card 2 blocks

SLES-00527

Indice

24 Uso del Controller
24 Il Background
26 Mappa dell'Impero della Luna Scarlatta
27 Avvio del Gioco
- 27 Inizio di un Nuovo Gioco
- Continuazione di un Gioco
- 27 Salvare un Gioco

28 Lo Schermo di Gioco
28 Ordini normali
- 28 Oggetti
- 28 Forza
- 29 Rune
- 29 Formazione
- 30 Attrezzatura
- 30 Impostazione

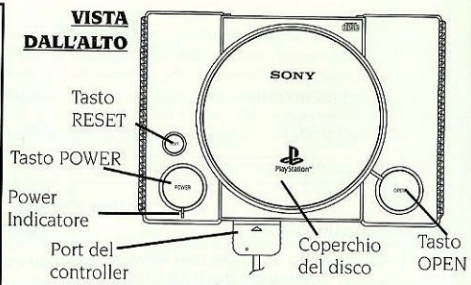
30 108 Compagni
30 Quartier Generale
32 Combattimenti
33 Anormalie nelle statistiche di un personaggio
34 Le grandi guerre
34 Oggetti di cura
35 Le rune relative agli attributi
36 Elenco delle Rune
37 Altri oggetti interessanti
38 Introduzione all'esercito di liberazione
40 Elenco delle 108 Stelle del destino
42 Note di Suikoden

Imposta la tua console di gioco PlayStation seguendo le istruzioni del Manuale di Istruzioni. Assicurati che la PlayStation sia spenta prima di inserire o rimuovere un compact disc. Inserisci il disco Suikoden™ e chiudi il coperchio del disco; inserisci i controller e accendi la console di gioco PlayStation. Segui le istruzioni sullo schermo per iniziare un gioco.

Vi ringraziamo per aver acquistato Suikoden, vi preghiamo di leggere le istruzioni di questo manuale prima di iniziare a giocare.

Si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le Schede di memoria quando l'unità principale è accesa.

VISTA DALL'ALTO



Uso del Controller

Il Background

Non ti dà fastidio quando tutte le storie fantastiche cominciano con ... "C'era una volta..."; fortunatamente questa non è una di quelle.

La trama è questa: Sei il figlio di Teo McDohl, uno dei 5 Generali Imperiali dell'Impero della Luna Scarlatta. Tutto va per il meglio, non ti manca nulla grazie a Gremio il tuo servo personale, Cleo, Pahn il servitore di tuo padre e Ted il tuo miglior amico pronto a fare qualsiasi cosa per te.

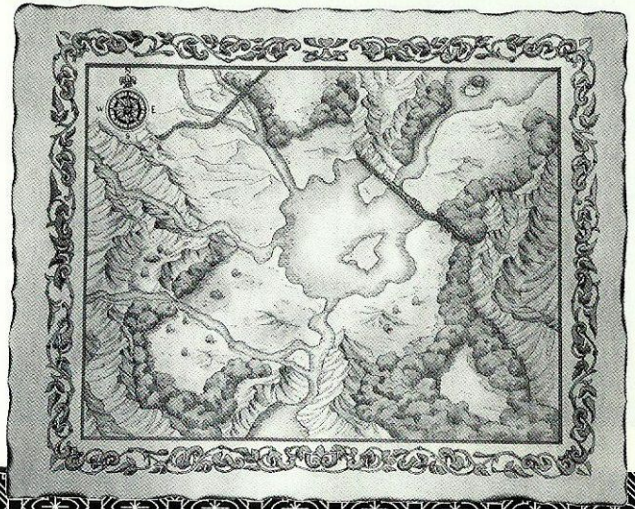
Ma, nonostante tutto, nuvole nere si stanno addensando sull'Impero e Barbarossa l'Imperatore d'Oro è costretto a mandare tuo padre a proteggere i confini dell'Impero.

Per la prima volta nella tua agiata vita, inizi a vedere l'Imperatore con gli occhi del popolo; il risentimento abbonda ed un Esercito ribelle viene formato con intenzioni di alto tradimento. Da che parte stai? Che cosa ti riserva il futuro? E cosa sono le 108 Stelle del Destino?

Stà a te scrivere il resto della storia...

Mappa dell'Impero della Luna Scarlatta

L'Impero della Luna Scarlatta è nascosto nella pianura in prossimità del Lago Toran; alla foce del fiume dove le acque del Lago Toran fluiscono nell'oceano si trova la sede dell'Impero, Gregminster. La capitale commerciale, Lenankamp, è situata a sud di Gregminster mentre il monte Sifu sorge ad est. A proteggere la zona attorno alla sede dell'Impero ci sono la Fortezza d'acqua Shasarazade e la Fortezza Kwaba. A sud dell'Impero si estende la Grande Foresta e ad ovest il Villaggio dei Guerrieri , Lorimar e il Covo del drago e la Terra dei Cavalieri Drago. Il confine a Nord, nella grande distesa desolata è la prima linea della Confederazione Joston, acerrimo nemico dell'impero.



Avvio del Gioco

- Prima di tutto bisogna inserire una Scheda di memoria (venduta separatamente) nella PlayStation.
  (Attenzione: se la Scheda di memoria non è stata inserita correttamente, apparirà un messaggio che ti informa che non c'è nessuna Scheda di memoria. Volendo puoi giocare anche senza Scheda di memoria; ma in questo caso il gioco non potrà essere salvato).
- Dalla schermata di Testa premi il Tasto Start per andare alla Schermata d'Inizio.
- Controlla che ci siano abbastanza blocchi liberi sulla Scheda di memoria prima di iniziare a giocare.
- Inserire una scheda di memoria nello slot uno della PlayStation.

Inizio di un Nuovo Gioco

Quando inizi un nuovo gioco devi selezionare Nuovo Gioco dal Menu, ti verrà allora chiesto di inserire il nome dell'eroe del gioco.

- Evidenzia la lettera desiderata con i Tasti Direzionali e inseriscila premendo il Tasto ⊠ (o il Tasto L2). Se sbagli puoi cancellare la tua scelta premendo il Tasto O (o il Tasto L1).
- Quando hai finito di inserire il nome il computer ti chiederà se è tutto apposto scegli Si (Yes) se vuoi iniziare il gioco o No per ritornare allo schermo per l'inserimento del nome.

Continuazione di un Gioco

Con Suikoden puoi salvare fino a 7 giochi su una sola Scheda di memoria. Se vuoi continuare un gioco salvato scegli Continua un gioco (Continue Game) dallo Schermo d'Inizio.

Se hai salvato dei dati sulla Scheda di memoria, apparirà uno schermo simile a quello sulla sinistra; evidenzia il gioco che vuoi continuare e selezionalo premendo il Tasto ⊠.

Salvare un Gioco

I giochi possono essere salvati solo nelle Locande o altri posti specifici dello scenario.Durante il gioco cerca la sfera blu sul piedistallo, fermati davanti al piedistallo e premi il Tasto X per inizializzare la funzione di gioco.

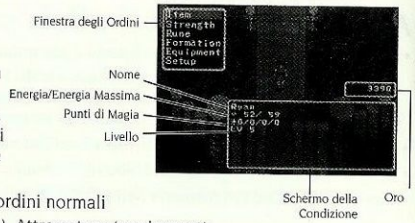
Si prega di notare che il gioco riconoscerà solo una scheda memoria inserita nello slot 1 della shcedas memoria.
Puoi azzarare il gioco in qualquiasi momento usando i Tasti L1, R1, Start e Select e tenendoli permuti per due secondi.

Lo Schermo di Gioco

Ordini Normali

Premendo il Pulsante i nello Schermo Mappa apparirà la finestra degli ordini. In questo gioco gli ordini si dividono in ordini Normali, che possono essere eseguiti nello Schermo di Movimento sulla mappa; e ordini da eseguire durante un combattimento o in guerra.

Informazioni sul Personaggio



Di seguito troverai una descrizione per i soli ordini normali

Ci sono 6 tipi di ordini normali: Oggetti (item), Attrezzature (equipment), Rune, Forza (strength) Schieramento (formation) e Impostazione (setup)

1. Oggetti

Con quest'ordine puoi scegliere di usare, dare o abbandonare un oggetto.

NB: alcuni oggetti non possono essere abbandonati

2. Forza

- EXP (Punti di Esperienza) Accumula 1000 punti per passare al livello successivo.
- ATK (Attacco) Il potere d'attacco del personaggio.
- ARM (armatura). Potere di difesa sulle armature, scudi ed altri protettivi.Questo comando (ordine) ti permette di vedere le Statistiche di ogni personaggio.
- PWR (Potenza): Più il valore è alto maggiori sono i danni che il personaggio può infliggere ad un mostro.
- SKL (abilità): Rappresenta l'abilità del personaggio di attaccare con successo e di schivare gli attacchi degli avversari.
- DEF (Difesa): Più il valore è alto e più difficili diventa per l'avversario infliggere danni.
- SPD (Velocità): ha a che fare con l'ordine d'attacco, i personaggi più veloci attaccano più velocemente.
- MGC (Magia): capacità magiche, da essa dipendono la frequenza degli attacchi e il numero di danni inflitti al nemico.
- LUK (Fortuna): Con molta fortuna un personaggio può sottrarsi ad un attacco nemico e a volte sferrare colpi che mettono il nemico K.O.

3. Rune

L'ordine Rune viene usato per fare incantesimi, seleziona prima il personaggio con doti magiche per fare apparire le rune a sua disposizione; evidenzia poi la runa che vuoi usare e selezionala premendo il Tasto X. Alcune rune come le Rune del Fuoco o dell'Acqua solo dopo essere state poste nel corpo del personaggio. Ci sono quattro livelli di incantesimi, ognuno dei quali richiede un diverso numero di punti di magia. Il massimo livello che un personaggio può usare dipende dalle doti magiche del personaggio. I personaggi che hanno poche doti magiche possono fare solo incantesimi di basso livello, fino a quando la loro abilità magica non aumenta. Dopo avere usato un incantesimo una volta, il numero di punti richiesti per quell'incantesimo verrà sottratto dal totale di punti di magia del personaggio. Quando il totale dei punti di magia di un personaggio tocca lo zero, quel personaggio non potrà più fare incantesimi. I punti di magia possono essere ristabiliti riposandosi nelle Locande.

NB: Portando una Sfera di Cristallo ad un Maestro delle Rune, i personaggi possono far si che il maestro incastoni l'incantesimo di una runa nel loro corpo. I personaggi non possono fare incantesimi senza le rune e senza avere l'incantesimo nel loro corpo. Le Sfere di cristallo vengono ottenute in combattimenti con mostri o in guerra, oppure possono essere trovate in casse del tesoro.

4. Formazione

Qui puoi cambiare lo schieramento (disposizione) dei personaggi in battaglia tra prima guardia e retroguardia. Scegli il posizionamento dei personaggi con attenzione, poichÈ la formazione scelta ti porrà limiti sui tuoi metodi d'attacco e anche su quelli del tuo nemico.

Prima Guardia

Retro Guardia

N.B: Ci sono armi a corto, medio e lungo raggio

Le armi a corto raggio possono essere usate solo dalla prima guardia.

Le armi a medio raggio possono essere usate in ambedue le posizioni, ma raggiungono solo la prima linea nemica.

Le armi a lungo raggio possono essere usate in ambedue le posizioni e possono raggiungere sia la prima guardia che la retroguardia nemiche.

5. Attrezzatura

Qui puoi attrezzare i tuoi personaggi con indumenti di protezione, seleziona prima il personaggio e poi l'indumento da fargli indossare. Gli indumenti mostrati saranno solo quelli che il personaggio selezionato può indossare.

NB: Alcuni personaggi indossano indumenti che non possono essere cambiati.

6. Impostazione

Questo ordine ti permette di cambiare diversi controlli come ad esempio la durata dei messaggi e le opzioni di suono.

Con Suikoden puoi avere fino a 108 Compagni. Man mano che il gioco va avanti incontrerai una serie di personaggi, alcuni di loro si uniranno a te e altri no perche alcune condizioni devono ancora essere soddisfatte. Ogni personaggio ha le proprie doti e caratteristiche distintive. È per te molto vantaggioso aumentare il numero dei tuoi compagni per aumentare la tua forza in battaglia e protezione del tuo Quartier generale.

Quartier Generale

Il sistema del Quartier generale

All'inizio dello scenario l'eroe (prenderà il controllo)si impossesserà di un castello da usare come Quartier Generale per l' Armata di Liberazione. Con la presa del castello, sarà in grado di reclutare più di sei personaggi per la sua (fazione) armata, tuttavia, però si possono avere solo sei personaggi alla volta in un armata. I compagni restanti devono aspettare al castello tenendosi pronti a partire. I personaggi rimasti al castello partecipano tutti allo sviluppo del castello. Se, ad esempio, riesci a prendere Rock, la guardia magazziniere, lui costruirà un magazzino in cui conservare i tuoi oggetti e altre cose di valore. Aumentando il numero dei tuoi compagni, il castello diventarà più grande in 4 stage.

Le funzioni principali del castello

Incantesimo di Ritorno (return spell): Se prendi un personaggio che può usare l'Incantesimo di Ritorno, puoi far ritorno al castello da qualsiasi parte dell'Impero usando uno Specchio Luminoso (Blinking Mirror).

Teletrasporto(teleport): Usando lo Specchio Luminoso puoi essere teletrasportato in qualsiasi villaggio o castello visitato in precedenza.

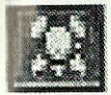
Scambio di Membri (Exchanging Members): Puoi scambiare membri se parli con Sanchez o con Mathiu.

Iniziare una Guerra: Di tanto in tanto, quando parli con Mathiu può scoppiare una guerra.

Altri negozi da visitare

Locande (inns)
Fermati nelle locande per ristabilire l'energia e i punti magici dei componenti del tuo gruppo o per salvare il gioco.

Ferramenta
Qui puoi comprare e vendere obggetti magici, pozioni e medicine.



Negozio
Puoi comprare e vendere indumenti nei negozi adatti.

I Maestri delle Rune
Per acquisire doti speciali e incantesimi di magia, i personaggi devono avere una runa dentro di loro. Il Maestro delle rune farà questo per te se gli porterai una Sfera di Cristallo.

I Fabbri
Visita un fabbro per aumentare il livello delle tue armi, i Fabbri però hanno diversi gradi di importanza, e la misura in cui le tue armi possono essere migliorate è limitata dal grado del fabbro. Puoi anche conferire alle tue armi speciali poteri usando i Pezzi di Rune.

Gli Identificatori
Tra gli oggetti che puoi raccogliere uccidendo mostri ce ne sono alcuni senza nome. Porta questi oggetti sconosciuti da un identificatore per sapere cosa sono.

Combattimenti

Se ti imbatti in un nemico nello Schermo del Movimento sulla Mappa, la scena cambierà in una scena di combattimento.

Operare gli ordini in una scena di combattimento

Combatti (Fight): Selezionando questo ordine apparirà un Menu che mostra 5 diverse strategie di combattimento. Attacco (attack), Difesa (defend), Rune, Oggetto (item), e Unione (unite).

Attacco: Per attaccare con un arma

Difesa: Riduce i danni riportati dal nemico.

Rune: Per fare un incantesimo.

Oggetto: Per usare l'oggetto selezionato

Unione: Per un attacco combinato.

Fuga: Selezionala se vuoi sfuggire al nemico senza dover combattere; tuttavia non ti sarà sempre permesso di scappare.

Andiamo: A volte puoi evitare di combattere corrompendo il nemico con denaro; il nemico però non ti lascerà andare se la somma è troppo esigua.

A Piacere: Lascia che il combattimento faccia il suo corso, lasciando scegliere ai giocatori di attaccare con le loro armi.

Schieramento

Durante la battaglia sia tu che il tuo nemico assumete schieramenti in cui i membri dell'armata possono essere posizionati in Prima guardia o in retroguardia.

Prima guardia: I personaggi possono usare ogni stile di combattimento incluso l'attacco diretto, l'unico svantaggio è che sono più vulnerabili.

Retroguardia: I personaggi possono attaccare solo con la magia o con armi a medio e lungo raggio; non possono ingaggiare corpo a corpo con gli avversari. Se un giocatore della prima guardia viene messo fuori combattimento il giocatore dietro di lui entra a far parte della prima guardia.

Unione

Selezionandola potrai combattere in combinazione con altri giocatori; specifiche combinazioni di due o più giocatori possono avere risultati gratificanti.

Esempi di combinazioni:

- Gremio e Pahn insieme infliggeranno un danno al nemico di 1, 5 superiore.
- Tai Ho e Yam Koo infliggeranno al nemico il doppio dei danni, ma staranno fermi un turno.
- Anji, Kanak e Leonardo infliggeranno al nemico il doppio dei danni se allineati insieme di fronte al nemico.

Ci sono altre combinazioni molto efficaci ma devi sperimentarle tu stesso unendo diversi membri della tua armata.

Anomalie nelle statistiche di un personaggio.

Durante un combattimento i personaggi possono subire una serie di danni; la maggior parte di questi spariscono automaticamente alla fine del combattimento, ma alcuni restano. È bene quindi tenere d'occhio le statistiche di ogni personaggio.

Statistiche	Condizione	Cure
Veleno	L'energia diminuisce quando il personaggio si muove	Antitossina; incantesimo della cura; muoversi a piccoli passi alla volta.
Paralisi	Non può fare niente durante la battaglia	Incantesimo della cura; il personaggio guarisce automaticamente alla fine del combattimento
Silenzio	Non può fare incantesimi	Durante la battaglia; Incantesimo di madre Oceano e Incantesimo dell'urlo
Secchio	Il successo negli attacchi viene ridotto alla meta	Starà bene al prossimo turno.
Palloni	Un pallone viene attaccato alla testa del personaggio. Questi palloni faranno alzare il personaggio in volo fino a farlo scomparire dallo schermo	Incantesimo della cura; ago
Non equilibrato	Non può muoversi per un turno	
Incapace di Combattere	Non può fare nulla durante la battaglia.	Dopo la battaglia; Incantesimo della cura o Incantesimo Medicina.

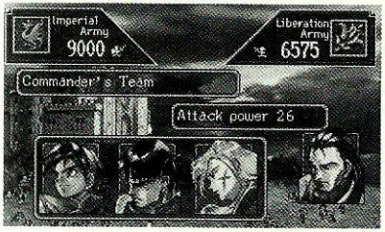
Le Grandi Guerre

Quando sei andato un bel po' avanti nella storia, dovrai affrontare Grandi Guerre. a seconda dei tuoi progressi nella scena le guerre scoppieranno improvvisamente quando inizierai a parlare con il tuo stratega Mathiu.

Come combattere le grandi Guerre

Le guerre tra l'Armata per la Liberazione e L'armata Imperiale si svolgono come un gioco di carte. Quando una guerra scoppia, tutti i compagni che hai acquisito fino al momento vengono separati in gruppi stabiliti(massimo 3 in un gruppo), che appaiono sullo schermo.Qui puoi scegliere il gruppo con cui vuoi attaccare; quando un gruppo ha attaccato una volta non può più essere usato per il resto della guerra. Poi, ti viene mostrata la scelta d'attacco dell'Armata Imperiale e il risultato ottenuto. Questo si ripete finchè la forza di una delle due truppe non arriva a zero. Se la forza delle truppe dell'Armata Imperiale arriva a zero, l'Armata per la Liberazione vince. Tuttavia se la forza delle truppe dell'armata di liberazione tocca zero perdi la guerra e devi ricominciare dal punto in cui hai salvato il gioco l'ultima volta.È quindi bene avere molti compagni prima di intraprendere una Grande Guerra; così se perdi una guerra cerca di aumentare il numero dei tuoi compagni prima di riprovarci.

I gruppi di guerra



Nelle grandi Guerre i tuoi 108 compagni si dividono in gruppi prestabiliti per la battaglia. Ogni gruppo consiste di tre personaggi un comandante e due sottufficiali. Alcuni gruppi possono essere privi di personaggi che non sono ancora entrati a far parte dell'armata. In questo caso la forza di combattimento di quel gruppo sarà ridotta nella misura dei giocatori mancanti.

Oggetti di cura

Puoi trovare questi oggetti, impossessartene in battaglia o comparli nelle Ferramenta.

Oggetti	Effetto
Megamedicina	Ripristina 100 punti di Energia
Antidoto	Ripristina 500 punti di Energia
Antitossina	Combatte il veleno
Ago	Rimuove i palloni

Le Rune relative agli attributi

Alcune volte incontrerai questo tipo di rune che auitano a migliorare gli attributi di un personaggio. Seleziona l'oggetto e poi usalo su un personaggio a tua scelta.
Pezzo della Runa del Potere: Aumenta la forza del personaggio
Pezzo della Runa dell'abilità: Aumenta le abilità del personaggio
Pezzo della runa di difesa: Aumenta le capacità di difesa del personaggio
Pezzo della Runa magica: Aumenta le capacità magiche del personaggio
Pezzo della runa della velocità: Aumenta la velocità del personaggio
Pezzo della runa della fortuna: Aumenta la fortuna del personaggio

Metodi d'attacco

Di seguito troverai i vari metodi d'attacco di cui puoi disporre ognuno con caratteristiche speciali e caratteri variabili.

Attacco Carica
Ottimo contro gli attacchi con le freccie. Insufficente contro la magia

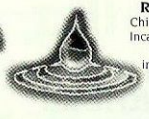
Attacco con arco e frecce
Forte contro gli attacchi di magia , poco efficace contro le cariche

Attacco di magia
Efficace contro gli attacchi carica poco efficace contro gli attacchi con le frecce.

Personaggi Speciali

Stratega: Aumenta la forza degli attacchi carica per diversi turni
Ninja: Previene la prossima mossa dell'avversario
Cavaliere drago: Attacco con un drago, poco efficace contro gli attacchi di frecce
Mercante: Corrompe il nemico per fargli cambiare schieramento; a volte fallisce
Ladro: Scopre la prossima mossa dell'avversario a volte fallisce

Elenco delle Rune



Mangia Anima
Una delle 27 rune della Verità. Centrale (fondamentale) nella storia, spesso chiamata la Runa Maledetta o Runa che governa la vita e la morte.

Runa dell'Acqua
Chi la possiede può fare Incantesimi d'Acqua che sono per lo più incantesimi di Cura.

Runa del Fuoco
Chi la possiede ha il potere di lanciare incantesimi di fuoco, che sono per lo più incantesimi d'attacco

Runa del Contrattacco
Raddoppia le tue capacità di sferrare un efficace contraccolpo

Runa della Terra
Chi la possiede può lanciare gli incantesimi della terra, che sono per lo più incantesimi dagli effetti speciali

Runa del Passaggio
Una delle 27 Rune della Verità. Si dice che abbia il potere di collegare i diversi mondi.

Runa del vento
Chi la possiede può fare incantesimi di vento che consistono incantesimi sia di cura che d'attacco

Runa Killer
Raddoppia le possibilità di sferrare un colpo mortale

Runa Scintilla
Quando un personaggio ha questa runa tutti gli altri personaggi possono usare il suo potere.

Runa del Drago
Una delle 27 Rune della Verità Il potere di questa runa permette ai draghi di esistere in questo mondo. Al momento è in possesso del Cavaliere Drago Joshua.

Runa del Cinghiale
Posseduta da Pahn fà perdere i sensi al nemico causandogli il doppio dei danni ma ti fà perdere un turno.

Runa della Fortuna
Raddoppia i punti dell'esperienza.

Runa dell'Urlo
Posseduta da Kasumi da luogo ad attacchi speciali

Runa Phero
Fa' si che un personaggio del sesso opposto ti protegga dagli attacchi.

Runa tartaruga
Ti protegge da tutte le anomalie delle statistiche

Runa dell'Odio
È in possesso di Ronnie Bell e spara un proiettile stridente.

Runa del Fulmine
Chi la possiede può lanciare incantesimi del fulmine che causano gravi danni al nemico.

Runa della Foschia
Dimezza l'efficacia dell'attacco di un mostro

Runa Sacra
Ti permette di correre velocemente sul terreno

Runa del Colpo Doppio
Nel combattimento corpo a corpo per sferrare due colpi alla volta.

Runa clone
Permette al tuo personaggio di lanciarsi all'attacco lasciando nel posto da lui occupato un'immagine clonata.

Runa raggio di sole
Ripristina la tua energia a poco a poco mentre cammini.

Runa del falcone
Posseduta da Valeria. Fà piovere Colpi sfiancanti sul nemico.

Runa del Campione
Fà si che i nemici più deboli restino nascosti nell'ombra.

Sfera di cristallo
Contiene una runa.

Runa della Prosperità
Ti permette di ricevere il doppio dell'oro quando uccidi un mostro.

Runa della resurrezione
Chi la possiede può fare incantesimi di resurrezione. Contiene incantesimi di cura e d'attacco e può essere usata per curare un personaggio che è incapace di combattere.

Runa della Bufera
Raddoppia la tua velocità

Altri oggetti interessanti

Incenso del sigillo del drago - Ristabilisce un po' dell'energia vitale di tutti i personaggi se usata durante una guerra
Specchio magico - Fà si che l'armata ritorni al quartiere generale dell'Armata di Liberazione. (Può essere usato solo nella schermata dello spostamento sulla mappa.)
Mappa di Suiko - Ti permette di vedere L'intera mappa
Buddha Sacrificale - Ripristina automaticamente l'energia del personaggio che la possiede se viene messo fuori combattimento durante una guerra.
Talismano della fuga - Fà si che l'armata riesca a scappare dalle oppressioni sotterranee
Eroe (sei tu a selezionare il nome)

Introduzione all'esercito di liberazione

Eroe
Figlio di Teo McDohl uno dei cinque Generali Imperiali e l'eroe del gioco

Ted (anni ?)
Il miglior amico dell'eroe. Da bambino fu reso orfano dalla guerra e accolto da Teo.

Gremio (anni 27)
Un amico d'infanzia dell'eroe di cui lui si preoccupa sempre

Cleo (anni 28)
Una serva di teo McDohl che e per l'eroe come una sorella maggiore

Viktor (anni 29)
Un vagabondo del Nord che presenta l'eroe a Odessa, leader dell'Esercito di Liberazione.

Pahn (anni 29)
Un servo parassita di teo McDohl serio di natura e un gran mangione

Odessa (anni 24)
Fondatrice dell'esercito di liberazione, che ha buttato via i privilegi conferitile dalla sua condizione di nobile per dedicarsi tutta se stessa al Movimento di Liberazione.

Mathiu (anni 35)
Un tempo stimato stratega dell'esercito imperiale, gestisce ora una scuola nel villaggio di Seika.

Luc (anni 14)
Un giovane mago, apprendista di Leknaat che ha qualc difettuccio.

Leknaat (anni ?)
Un astrologa che vive sull'isola dei maghi e ha perso la vista, sorella minore di Wendy la Maga Imperiale.

Flik (anni 25)
Uno degli ultimi arrivati all' Esercito di Liberazione, il figlio di Odessa chiamato Tuono Blu.

Humphrey (anni 32)
Un'ex ufficiale dell'esercito Imperiale al comando di 100 soldati. Fu uno dei primi ad unirsi all'Esercito di liberazione il suo soprannome è Humprey spada lunga.

Varkas (anni 34)
Un leader dei banditi nascosto sul Monte Seifu, stranamente và molto d'accordo con Syndonia

Syndonia (anni 22)
Un altro leader dei banditi nascosto sul monte Seifu

Tai Ho (anni 34)
Un pescatore della città Seika, con un forte senso di giustizia e umanità, il coraggio del nostro eroe lo commuove e decide di unirsi all'Esercito di Liberazione.

Lepant(anni 42)
Un ricco mercante che vive nella città di Kouan, non è soddisfatto dello stato attuale dell'impero ma obbedisce agli ordini dell'Imperatore per il bene della sua famiglia.

Yam koo (anni 25)
Un apprendista di Tai Ho che considera come un fratello , spesso deve frenare la natura spericolata di Tai ho

Eileen (anni 32)
Moglie di Lepant molto signorile ed aggraziata ma con una volontà di ferro.

Krin (anni 27)
Un ladro che tiene di mira gli averi di famiglia del palazzo di Leopant.

Juppo (anni 26)
Un buffone di corte che vive alle spalle di Leopant nel suo palazzo

Kirkis (elfanni 24)
Propaganda l'unione dell'Esercito di Liberazione, degli Elfi, Nani e simili per salvare il villaggio degli Elfi.

Valeria (anni 26)
Un ex ufficiale dell'esercito Imperiale che tradisce l'Impero per salvare il villaggio degli Elfi dall'essere raso al suolo dallo specchio Bruciante.

Sylvinna (elfanni 17)
Nipote del vecchio elfo, fidanzata di Kirkis di cui non riesce a comprendere i sentimenti.

Kuromimi (koboldanni 20)
Un Kobold che cerca di aiutare le famiglie rapite dall'Armata imperiale.

Gen (anni 26)
Un costruttore di navi che vive nel villaggio di Teien, amico di Kamandohl ma i due fanno sempre lite.

Kamandohl (anni 55)
Un alchimista che vive nel villaggio di Teien

Kimberly (anni 32)
Una vecchia amica di Matieu che vive nella città di Antei dove costruisce sigilli contraffatti.

Kasumi (anni 16)
Una ninja nata e cresciuta nel villaggio di Rokkaku che va ad avvertire l'Esercito di Liberazione di un imminente pericolo.

Mose (anni 37)
Sovrintendente della fabbrica segreta dell'Esercito di Liberazione, tutti lo chiamano "Pop" ma a lui questo nomignolo non piace molto.

Liukan (anni ?)
Un dottore molto famoso, conosciuto per la sua abilità nel mescolare pozioni misteriose di erbe medicinali.

Hix (anni 17)
Un ragazzo che vive nel villaggio dei Guerrieri, è innamorato di Tengaar ma è timido e non riesce a confessarle i suoi sentimenti.

Vincent de Boule(anni 31)
Un nobile dell'Impero che descrive se stesso come un uomo che ricerca la conoscenza sarà solo un impostore?

Tengaar (anni 15)
Figlia del capo del Villaggio dei guerrieri

Barbarossa (anni 52)
Il Diciassettesimo Imperatore dell'impero della luna Scarlatta vincitore della guerra per la successione al trono lo chiamano l'Imperatore d'oro.

Windy (anni?)
La maga imperiale, si dice che nei suoi attraenti lineamenti si possano ritrovare somiglianze con la defunta moglie dell'Imperatore Claudia.

Teo McDohl (anni 42)
Padre dell'eroe, il generale più affidabile dell'imperatore.

Sonya Shulen (anni 27)
Uno dei 5 generali imperiali, una donna bellissima che è al comando della marina Imperi

Kwanda Rosman (anni 36)
Uno dei 5 generali imperiali, ha difeso l'imperatore da molti pericoli incombenti, guadagnandosi il soprannome di Muro di ferro Rosman.

Milich Oppenheimer (anni 38)
Uno dei 5 generali imperiali, che non è bravo solo con l ma che sà usare anche la magia.

Kasim hazil (anni 43)
Uno dei 5 generali Imperiali, si dice che la sua bravu con la spada superi quella dell'imperatore stesso, viene chiamato Luna Blu Kasim.

Yuber (anni ?)
Il cavaliere nero

Neclord (anni 400)
Un vampiro.

Kraze (anni 36)
Comandante della guardia imperiale, e ufficiale superiore sotto gli ordini diretti dei leader dell'Esercito Imperiale, che si è fatto strada grazie alle sue amicizie.

Elenco delle 108 Stelle del destino

1.Eroe

Stella di Tenkai
2. Lepant

Stella di Tengou
3. Mathiu

Stella di Tenki
4.Luc

Stella di Tenkan
5. Humphrey

Stella di Tengu
6. ?

Stella di Tengu
7. ?

Stella di Tenmou
8?

Stella di Teni
9. Gremio

Stella di Tenei
10. Warren

Stella di Tenki
11.Kun To

Stella di Tenfu
12.Cleo

Stella di Tenman
13. Viktor

Stella di Tenko

14. Valeria

Stella di Tensyo
15. ?

Stella di Tenritsu
16. ?

Stella di Tensyo
17.Flik

Stella di Tenan
18.Camille

Stella di Tensyu
19.Kreutz

Stella di Tenku
20.Stallion

Stella di Tensoku
21.Kage

Stella di Teni
22.Fu Su Lu

Stella di Tensatu
23.Kirkis

Stella di Tenbi
24. ?

Stella di Tenkyu
25.Pahn

Stella di Tentai
26. ?

Stella di Teniyu

27.Anji

Stella di Tenken
28.Tai Ho

Stella di Tenhei
29.Kanak

Stella di Tenzai
30.Yam Koo

Stella di Tenson
31.Leonardo

Stella di Tenpai
32.Hix

Stella di Tenrou
33. Tengaar

Stella di Tensui
34.Varkas

Stella di Tenbou
35.Sydonia

Stella di Tenkoku
36.Eileen

Stella di Tenkou
37. ?

Stella di Chikai
38.Georges

Stella di Chisatsu
39.Ivanov

Stella di Chiyu

40.Jeane

Stella di Chiketsu
41.Eikei

Stella di Chiyu
42.Maximillian

Stella di Chii
43.Sancho

Stella di Chiei
44. ?

Stella di Chiki
45. ?

Stella di Chimou
46.Tesla

Stella di Chibun
47.Iabba

Stella di Chisei
48.Lorelai

Stella di Chikatsu
49.Blackman

Stella di Chitou
50.Joshua

Stella di Chiyou
51.Morgan

Stella di Chian
52.Mose

Stella di Chizuku

53.Esmerelda

Stella di Chikai
54.Melodye

Stella di Chisa
55.Chapman

Stella di Chiyu
56.Liukan

Stalle di Chirei
57.Fukien

Stella di Chiiyu
58.Futch

Stella di Chibi
59.Kasumi

Stella di Chikyu
60.Maas

Stella di Chibaku
61. ?

Stella di Chizen
62.Fuma

Stella di Chikou
63.Moose

Stella di Chikyou
64.Meese

Stella di Chiki
65.Sergei

Stella di Chisou
66.Kimberley

Stella di Chikou

67.Sheena

Stella di Chimei
68.Kessler

Stella di Chisin
69.Marco

Stella di Chitai
70.Gen

Stella di Chiman
71.Hugo

Stella di Chisui
72.Helion

Stella di Chisyu
73.Mina

Stella di Chiin
74.Milia

Stella di Chii
75.Kamandohl

Stella di Chiri
76.Juppo

Stella di Chisyun
77.Kasios

Stella di Chiraku
78.Viki

Stella Chitatsu
79.Rubi

Stella di Chisoku
80.Vincent de Boule

Stella di Chichin

81.Meg

Stella di Chikei
82.Taggart

Stella di Chima
83.Giovanni

Stella di Chiyou
84.Quincy

Stella di Chiyu
85.Apple

Stella di Chifuku
86.Kai

Stella di Chihi
87.Lotte

Stella di Chiku
88. ?

Stella di Chico
89.Onil

Stella di Chizen
90. Kuromimi

Stella di Chitan
91.Gon

Stella di Chikaku
92.Antonio

Stella di Chisyu
93.Lester

Stella di Chizou
94.Kirke

Stella di Chihei

95.Rock

Stella di Chison
96.Ledon

Stella di Chido
97.Sylvina

Stella di Chisatsu
98.Ronnie Bell

Stella di Chiaku
99.Gaspar

Stella di Chisyu
100.Window

Stella di Chisu
101.Marie

Stella di Chiin
102.Zen

Stella di Chikei
103.Sarah

Stella di Chisou
104.Sansuke

Stella di Chiretsu
105.Qlon

Stella di Ch iken
106.Templeton

Stella di Chimou
107.Krin

Stella di Chizoku
108.Chandler

Stella di Chikou